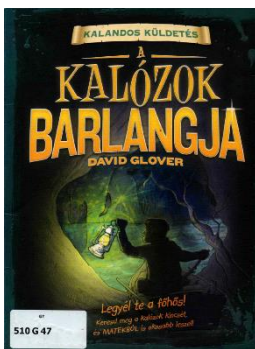


# Kalózok barlangja

A csapatok a tábor első napján indulnak, hogy megszerezzék a kincseket. Több csapat vág neki a nagy kalandnak, ahol matematikai és programozói tudásuk segít a cél elérésében.

Ebéd előtt 3 kb. 45 perces foglalkozás lesz, epochális jelleggel, ebéd után rövid kincsrakás majd szabad játék vagy olyan „robotos” filmek megtekintése, melyek szereplőivel játékot készítünk majd a tábor során. [A táborról készített videót itt tekintheti meg: https://drive.google.com/file/d/18Kq3VRGt6WaCxqszyIi1oQELjXldEQMe/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/18Kq3VRGt6WaCxqszyIi1oQELjXldEQMe/view?usp=sharing)

*/A felbontást érdemes a fogaskeréknél magasabbra állítani. /*



A kerettörténetet David Glover A kalózok barlangja c. hypertext formátumú, a matematikai alpműveleteket játékosan gyakoroltató könyve szolgáltatja.

1. Kerettörténet, csapatalkotás, önismereti játékok.
2. Kahoot: teremrend
3. Kódkiosztás. Játékos felmérő a kódjaitokkal.
4. A micro:bit előlapjának és hátlapjának megismerése, ppt, bemutatás
5. Programozási fogalmak eljátszása nagymozgásos játékokkal, (Utasítás, szekvencia) Robot szerepjáték (fajtái: minden gyermek robot, tanár utasítja őket; párban játszanak, egyik robot, másik utasít) Titkos jelszó: utasítás vagy szekvencia (következő órára csak az jöhet be, aki tudja) robot játék: fordulj balra, jobbra lépj előre, lépj hátra
6. Micro:bit bevezetés, első programom a fényűjság,
7. Dallam lejátszása, hangszóró használata



8. Elpakolás, gépek kikapcsolása,
9. ebéd
10. Unplugged játékok ([http://szamitastudomanyjatekosan.hu/wp-content/uploads/2017/06/Szamitastudomany\\_jatekosan\\_20170629.pdf](http://szamitastudomanyjatekosan.hu/wp-content/uploads/2017/06/Szamitastudomany_jatekosan_20170629.pdf)) Élő robot...
11. szabad játék, robotfilmek

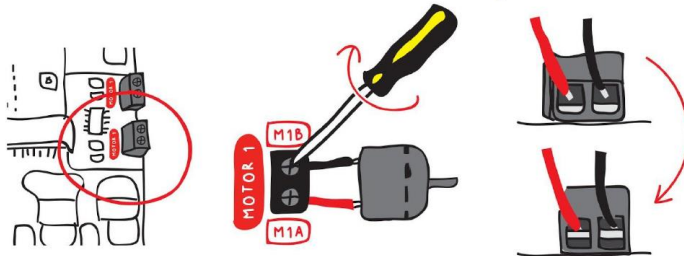
Haladóknak:

1. Ha a hőmérséklet magas bekapcsol a ventilátor. Edu:bittel. A hőt a micro:bit érzékeli

Kell: motor, ventilátor

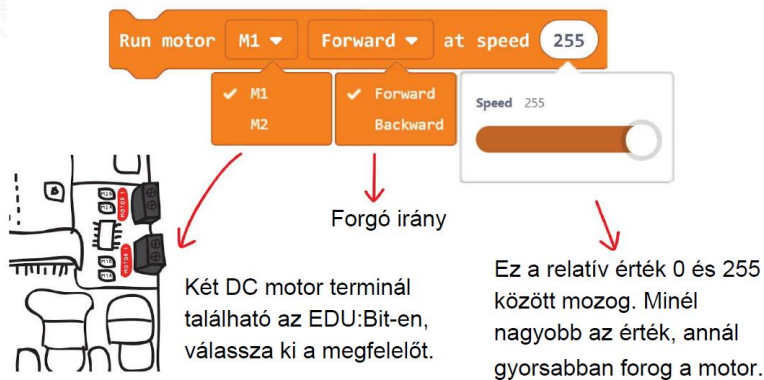
A micro:bit editorban: Kiterjesztések/Edubit

**7.lépés** Csatlakoztassa az egyenáramú motort a MOTOR 1 csatlakozóhoz - (i) helyezze be a szabadon lévő vezetéket, majd (ii) húzza meg a csavart a mellékelt csavarhúzóval a csatlakozás biztosításához, és tartsa a helyén.



A teszteléshez nyomja meg a sárga gombot (A gomb). Ha a motor nem forog, ellenőrizze, hogy a vezeték csatlakozása biztonságos-e a terminálon, és az EDU:BIT be van-e kapcsolva.

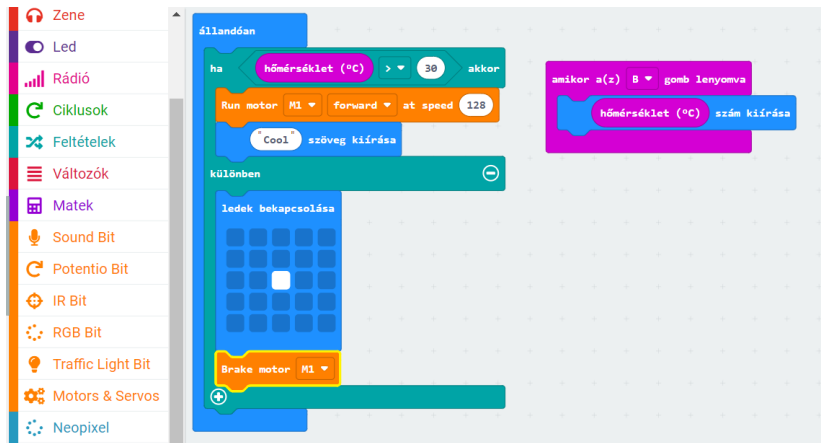
Könnyedén szabályozhatja az egyenáramú motor forgási irányát és sebességét a következő programozási blokkal.



Tudta, hogy az EDU:BIT beépített motor teszt áramkörrel rendelkezik? Nyomja meg a fehér gombokat (M1A, M1B, M2A és M2B jelöléssel), hogy ellenőrizze, hogy a csatlakozása biztonságos-e és a motor jól működik-e.



Forrás: Edubit programozási segédlet: [https://www.vigvari.hu/edu-bit-training--project-kit-for-microbit-micro-bit-nelkul\\_736963](https://www.vigvari.hu/edu-bit-training--project-kit-for-microbit-micro-bit-nelkul_736963)



A kvízeket, az ALF tanulói segédanyagokat és a Geogebra segédanyagokat a BMSZC Puskás Tivadar Távközlési Technikum Infokommunikációs Szakgimnáziumának 9- 10. osztályos tanulói készítették. A 20 db Micro:bit mikroszámítógépet a Puskás Tivadar Távközlési Technikum vezetősége kölcsönözte.

Ajánlott olvasmány: <http://microbit.inf.elte.hu/wp-content/uploads/2018/05/Programozzuk-microbiteket-2018.pdf> )

## Gyerekek heti munkái:

<https://drive.google.com/drive/folders/1pZFh0jWngm6OgpqsD41hw14O5RZNO9qj?usp=sharing>

(Otthoni gyakorlásra a szimulátor linkje: <https://makecode.microbit.org/#>

Itt a jobb oldalon levő importálás gombra kattintva lehet a gyermekek .hex programfájljait importálni és megnézni).

Kedd:

1. Kalózos kerettörténetünk hypertextes szövegének olvasása, rejtvények megfejtése.
2. Kincskeresés
3. A micro:bit előlapjának és hátlapjának bemutatása öntanító geogebra applikációk által ([előlap](#), [hátlap](#)).
4. [Infógrafika](#) megfejtése a micro:bit használatáról
5. Kahoot: mikroszámítógép felépítése (Alkatrészek)
6. programozási fogalmak eljátszása nagymozgásos játékokkal, (Elágazás)

Elágazás:

HA feltétel

AKKOR utasítás1,

## KÜLÖNBEN utasítás2

Példa:

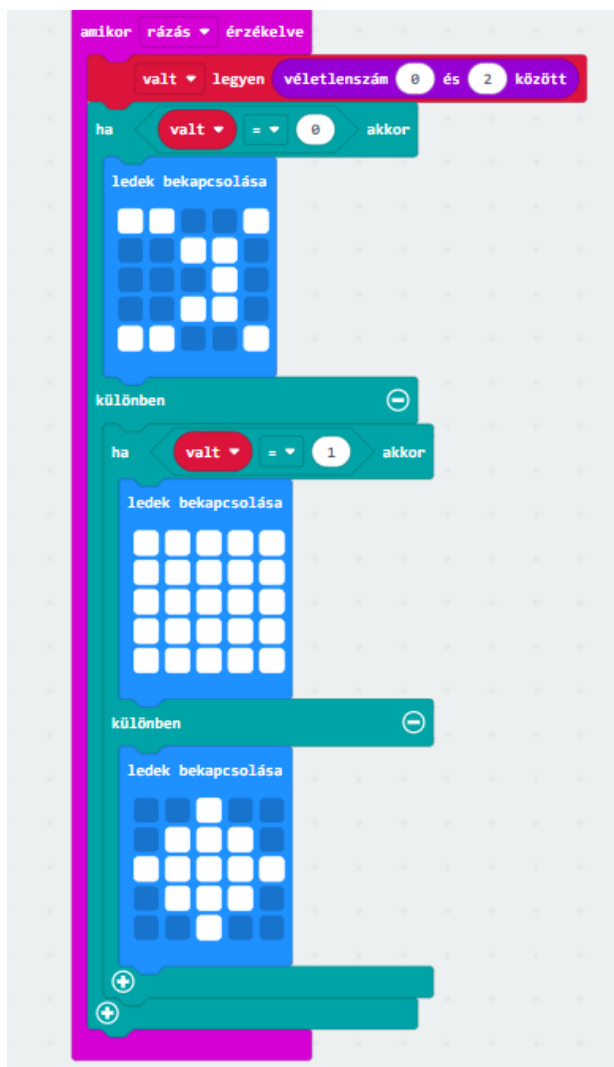
Ha tapsolok  
ugorj fel,

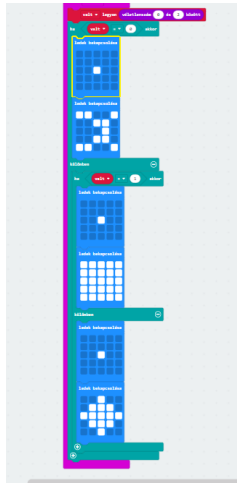
ha dobbantok  
guggolj le és állj fel.

7. Micro:bit Ha rázom mosolyog, különben szomorú.

[https://makecode.microbit.org/\\_XxVdtqYjxM8L](https://makecode.microbit.org/_XxVdtqYjxM8L)

1. Középaladó: Kő, papír, olló játék <https://makecode.microbit.org/48787-00683-69627-21020>





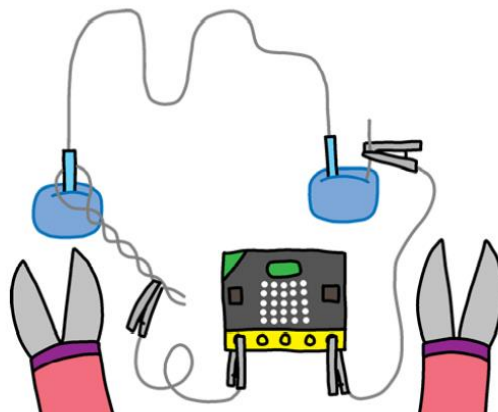
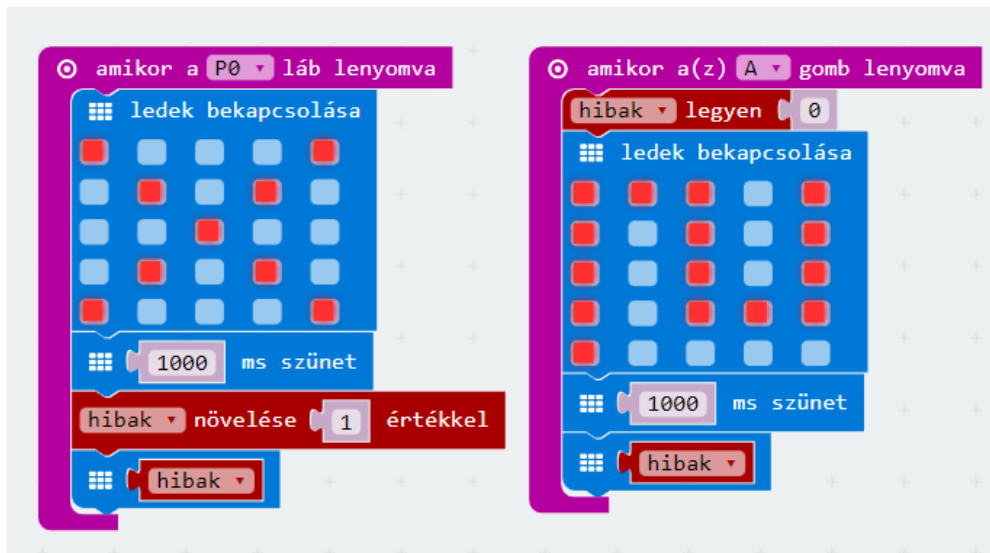
1. Haladó: Ha mozgást érzékel beindul a hangulatvilágítás  
ir szenzor és rgb led



8. Power Point rajzfilm készítése
9. ebéd
10. élő robot
11. szabad játék és film

Szerda:

1. óra kerettörténet stb.
2. Kahoot E-Hód
3. Teddy maci külsős program/ Prezentáció befejezése
4. Micro:bit Ne remegjen a kezed játék programozása  
<https://makecode.microbit.org/v0/22716-47086-52189-80231>



A micro:bit Po lábát csatlakoztassuk a hurokhoz egy krokodilcsipesszel.

5. Pár szó a biztonságról,
6. Videószerkesztés Movie Maker vagy Videószerkesztő program használatával.
7. ebéd
8. szabad játék az olvasóvá nevelés táborral


Csütörtök

1. kerettörténet
2. programozási fogalmak eljátszása nagymozgásos játékokkal.–programozási fogalmak eljátszása nagymozgásos játékokkal. Robot szerepjáték (fajtái: minden gyermek robot, tanár utasítja őket; párban játszanak, egyik robot, másik utasít) Titkos jelszó: Ismétlés vagy ciklus 1. Számlálós ciklus:

ISMÉTELD n alkalommal  
utasítás1-t

Pl. Ismételd 4 alkalommal,  
hogym fordulj jobbra.

3. Kódkiosztás. Játékos felmérő a kódjaitokkal.
4. Kvíz, kahoot
5. [https://studio.code.org/s/infinity/lessons/1/levels/1?no\\_redirect=1](https://studio.code.org/s/infinity/lessons/1/levels/1?no_redirect=1) saját program készítése telefonra korábbi filmek szereplőinek felhasználásával. (A <https://studio.code.org/courses> oldalon számtalan lehetőség van játékok mobilra írható játékok írására. pl. Minecraft)

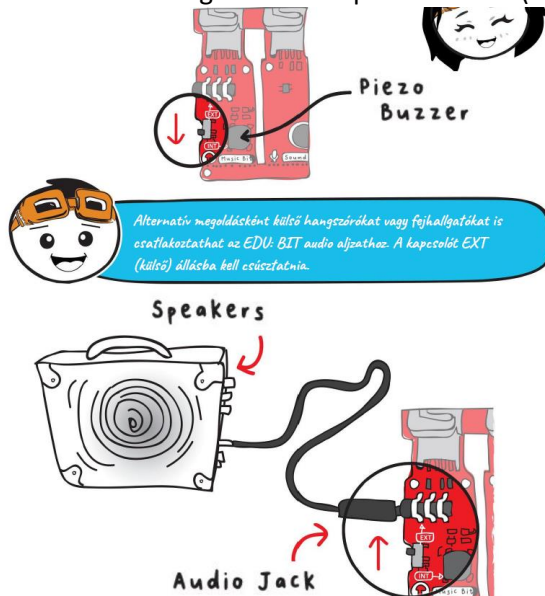


[Code.org - Disney Infinity Play Lab](https://studio.code.org/s/infinity/lessons/1/levels/1?no_redirect=1)

Hiro is "actor 1". Use the Move block to move Hiro right to touch Baymax.

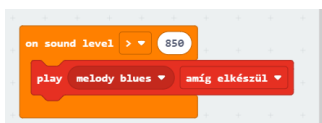
[studio.code.org](https://studio.code.org)

5. Tábori élményekről készült képekből és videókból, vagy önálló ötletből rajzfilm
6. Micro:bit Ne remegjen a kezed játék megépítése
7. du.: szabad játék az olvasóvá nevelés táborral közösen
8. Haladóknak: Tapsra zene szól  
soundbit hangérzékelő és piezzo buzzer (zenélve rezgő alkatrész)



31

Forrás: Edubit programozási segédlet: [https://www.vigvari.hu/edu-bit-training--project-kit-for-microbit-micro-bit-nelkul\\_736963](https://www.vigvari.hu/edu-bit-training--project-kit-for-microbit-micro-bit-nelkul_736963)



Kész:

[https://makecode.microbit.org/\\_Vr4FEa19rC3i](https://makecode.microbit.org/_Vr4FEa19rC3i)

Péntek:

1. vízi csata: Orczy Játszótér.
2. Barkácsolás
3. ebéd
4. Készülés a börzére
5. Élő robot
6. Projektek bemutatása a Projektbörzén 15:00-16:00.

Video linkje:

<https://drive.google.com/file/d/18Kq3VRGt6WaCxqszvIi1oQELjXldEQMe/view?usp=sharing>

**Végül minden résztvevőnk  
elérte a KALÓZ rangot!**